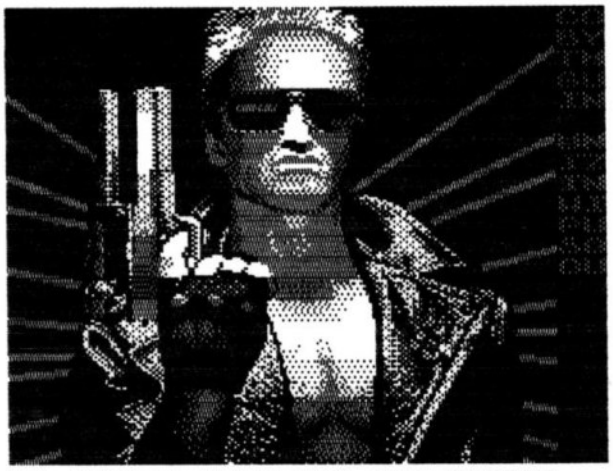
SPECTRUM-USER-CLUB

Leider ist diese Seite unvollständig.
Normalerweise stehen hier Infos zum Club und Ankündigungen von Treffen und Ereignissen.
Diese fehlt hier leider.
Es war nicht möglich, sie zu rekonstruieren.
(jg)

SUC-SESSION



WO GEHT'S HIER ZUM SUC-TREFF?

Vorwort

Liebe Spectrum-Freunde,

ja, in der kalten Jahreszeit zieht es die Leute wieder vor den Computer. Man merkt es daran, daß in diesem Info wieder sehr viel von Mitgliedern eingeschickt wurde. Auch der Computer-Flohmarkt (mit dessen Herausgeber ich übrigens nicht verwandt bin) hatte diesmal wieder doppelt so viel Anzeigen wie in den Monaten zuvor.
Bei diesem Boom müssen wir natürlich wenigstens 1 neues Mitglied haben. Wir begrüßen: Werner Heidinger, Johannisstr. 13, 84034 Landshut.
Bei mir persönlich lief es Speccimäßig die letzten Wochen nicht so toll. Meine Opus war nämlich kaputt und bis man jemand findet, der so etwas reparieren kann, das dauert. Dadurch wurde das Clubheft und auch die verschiedenen Softwarebestellungen etwas aufgehalten. Dennoch hat es ja gerade noch rechtzeitig geklappt und ihr haltet dieses Info mit nur kurzer Verspätung in Händen.
Daher will ich auch gar nicht mehr lang daherreden, stürzt euch rein ins Lesevergnügen und schickt bitte ungedingt die Postkarte zurück.

Thomas

CLUB-NEWS

Wir haben auch diesmal wieder Neuigkeiten, die den Club betreffen, wobei wir das Tun der Firma Sintech mit einbeziehen. Damit fangen wir auch an. Wizard Games, die uns noch letztens so ein gutes Angebot gemacht hatten, geben ihre Softwarebestände komplett ab. Uns ist es gelungen, einen Teil zu erwerben und auf Lager zu legen. Wer also an den Titeln aus dem letzten Info Interesse hat, kann ja mal anfragen.
Ansonsten gehen unsere Planungen schon voll ins Jahr 95. Natürlich wollen wir mit ebensoviel Power weitermachen, wie wir dieses Jahr enden. Das heißt also, das wir möglichst wenig Mitglieder verlieren wollen. Die ersten Rektionen eurerseits waren super. Einige haben aufmunternde Briefe geschrieben oder bereits den Mitgliedsbeitrag überwiesen. Wir wollen aber totale Klarheit, deshalb liegt jedem Info diesmal noch eine Postkarte bei. Diese ist bereits frankiert, ihr braucht sie also nur noch auszufüllen und in den Briefkasten werfen.
Zwar erscheint die Auswertung erst im Januarinfo, aber da dies auch seine Zeit braucht, möchten wir euch bitten, die Karte so schnell wie möglich zurückzuschicken, spätestens aber bis zum 23. Dezember 94.
Also Leute, wir haben die Karte extra frankiert um euch zu zeigen, wieviel uns daran liegt das wir sie auch zurückbekommen. Der Weg zum nächsten Briefkasten ist nicht weit. Bitte schickt die Karte zurück.

SinTech

bietet an:

Sinclair ZX Spectrum 128k	180 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 Joystick umgebaut	170 DM
Sinclair ZX Spectrum +2B ROM, Bus umgerüstet	160 DM
Spectrum 48k (Gummi)	90 DM
Joystickinterface (1-Port)	10 DM
Joystickinterface (2-Port)	20 DM
Buch: ZX Spectrum Mcode	5 DM
Buch: Mcode u. bess. Basic	*5 DM
Buch: Das Mdrive Universum	*5 DM
Currah U-Slot (ohne Gehäuse)	5 DM
Umrüstung +2A zu +2	10 DM

(Die Umrüstung beinhaltet Joystick-anpassung, ROM und Busbelegung).

Preise inkl. Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt. Überweisungen auf Kontonr. 3744727, BLZ 600 501 01, Landesgirokasse Stuttgart.

News in Kürze

Spectrum UK hat ja einen Stammplatz in dieser Rubrik. Leider hatte Julie eine schwere Krankheit und darum fielen auch die letzten Monate (seit August) die Ausgaben aus. Auch jetzt ist sie noch nicht fit und Roy muß noch alles allein machen. Daher fällt auch die November-Ausgabe aus. Dennoch, wichtig ist, daß es Julie besser geht und Spectrum UK weitermacht.

Neues vom Discinterface MB02. Beim Spectrum-User-Treffen gab es ja großes Interesse von Seiten der User. Darum ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß es jetzt wirklich hergestellt wird. Auch Konvertierungsprogramme um Opus und +D Disketten ins MB02 einzulesen sind in Arbeit. Wer sein Interesse am MB02 zeigen will, der kann sich jetzt (neu) auch beim Club melden, da wir über Sintech wahrscheinlich den Vertrieb übernehmen.

J & P Electronics Ltd, Unit 45, Meadowmill Estate, Dixon Street, Kdderminster, DY10 1HH, Great Britain ist Hersteller und Vertrieb diverser Spectrum Hard- und Software für den Amateurfunker. Leider kenne wir uns damit zu wenig aus, sollte aber eines unserer Mitglieder sich mit diesem Bereich beschäftigen, wären wir froh, mehr über das Angebot von J&P zu erfahren. Also, wer will, kann ja mal nach England schreiben.

SD Software plant ein MIDI-Paket für den Spectrum herauszubringen. Ob dies nur Software oder auch Hardware beinhaltet wollen wir noch herausfinden.

QL World, eins der letzten Magazine für einen Sinclair Rechner, wird vorerst nicht mehr erscheinen. Der bisherige Herausgeber benötigt die volle Kapazität seiner Druckmaschinen für eine Surfer-Zeitschrift. Wenn sich kein anderer Herausgeber für QL World findet, wars das.

Das rumänische Spectrum-Magazin Hobbit gibt es nicht mehr. Wie so oft in osteuropäischen Ländern, verschwinden Magazine oder Firmen oft ohne Grund und Vorankündigung. Aber Nachfolge ist in Sicht.

Alchemist Research breitet sich weiter aus. Andy Davis unterstützt PD-Bibliotheken in aller Welt. Jüngstes Projekt: Aufbau einer PD-Bibliothek in Rumänien. Außerdem hat Alchemist jetzt noch eine User-Gruppe von Benutzern der Star-Druckern gegründet.

Das Fanzine "Fish" wird vom Markt verschwinden. Der Grund? Mat Beal, der Herausgeber hat aus beruflichen Gründen keine Zeit dafür, kündet aber an, vielleicht im nächsten Jahr weiterzumachen. Bis dahin werden die Leser von einem anderen Magazin, das mehrere Computer behandelt, übernommen.

Anfang Januar soll das neue SDA-4 Soundinterface auf den Markt kommen.Das Interface wird von Sintech vertrieben und soll um die 50 DM kosten.Das SDA-4 arbeitet im Gegensatz zum AY-Soundchip mit 8-Bit Samples.Es wird zusammen mit einem Programm ausgeliefert , welches Megasamples bis zu 100KB abspielt.Ebenso werden einige Beispielprogramme mitgeliefert.

Herbstangebot bei Jean Austermühle

Für kurzentschlossene gibt es jetzt ein besonderes Angebot:

Spectrum Police Pack, bestehend aus Sinclair Spectrum +2a, Netzteil, Anleitung und zwei Programmen 150,00 DM.

Das ganze natürlich neu und orginalverpackt.
Schnell schreiben oder anrufen, denn das Angebot gilt nur im November.
Jean Austermühle, Postfach 10-1432, 41546 Kaarst, Tel. 02131/69733

Bericht über das diesjährige Spectrum-Treffen:

Am 8. Oktober, also fast einen Monat her, war Bonlanden das Zentrum der Speccianer. In der Vereinsgasstätte des Radsportvereins fand wieder einmal das Spectrum-Treffen statt. Zu den ca. 30 Anwesenden zählten Jean Austermühle, Frederic Dürkes, welche den Leuten in Sachen Hardware und Reparatur zur Seite standen. Das WoMo-Team wurde leider nur von Wolfgang Haller vertreten, was aber daran lag, daß man dem Nachwuchs noch keine solchen Strapatzen zumuten konnte. Ebenso war Helge Keller anwesend, der sein neuestes Opus-Kopierprogramm vorstellte.
Thomas Eberle hat eine Demo-Ecke eingerichtet. Hier hatte jeder die Chance, seine Demosammlung zu vervollständigen.
Ein HÖhepunkt des Treffens war in jedem Fall die Anwesenheit der beiden Tschechen "Jaxon Hollis" und "Qjeta". Die Beiden stellten den ersten Prototypen des SDA-4 Soundinterface vor, welches ab Januar bei Sintech erhältlich sein wird. Am Interesantesten war das tschechische Diskketteninterface MB02, welches beim Treffen zum ersten Mal in Deutschland vorgeführt wurde.
Ebenso waren L.C.D aus Österreich, Ronald aus Groningen, Manfred DÖring, Ritschie, Ludwig Halbritter und noch viele andere anwesend, denen ich an dieser Stelle ebenfalls für ihr Erscheinen danken möchte.
Schade war eigentlich nur, daß doch nicht so viele User kamen wie erwartet. Wir haben doch noch einige Mitglieder die zumindest aus dem Umkreis von 100 km um Filderstadt kommen. Diesen hätte es doch eigentlich auf jeden Fall möglich sein sollen, auch zu kommen.
Ach so, zum Schluß muß noch erwähnt werden, daß es auch einen nicht so erfreulichen Vorfall beim Treffen gab. Es wurde ein neues Demo vorgeführt, welches angeblich von den "Unbelievables" programmiert wurde. Als "Legend" von den "Unbelievables" dazu befragt wurde, sagte er, daß dieses Demo niemals von den UVS programmiert wurde. Dieses Basic-Demo wurde von einer anderen Gruppe programmiert, um die Unbelievables schlecht zu machen. Dieser Vorfall bleibt von der Redaktion unkommentiert. um ihn nicht hochzuspielen. Er darf aber auch nicht unterbewertet werden.

NEUES FANZINE

Die Flut an neuen Magazinen hält seit dem Stopp der Your Sinclair an. The Corner ist sicherlich eins der schlechtesten, aber auch eins der billigsten. Es kostet nämlich gar nichts, nur das Porto.
The Corner scheint eher für jüngere Leser gemacht zu sein. Hauptanliegen ist der Spectrum, aber es finden sich auch Spieletests für andere Systeme wie Amiga, PC oder Konsolen.
Auch PD liegt den Machern von The Corner sehr am Herzen. So fanden sie Unterstützung bei Martyn Sherwood, der für The Corner eine PD-Rubrik schreibt. Aber auch von anderer Seite kommt noch einiges zum Thema PD, nichts Neues aber.
Die September-Ausgabe des Heftes besteht aus 14 Seiten. Recht verschwenderisch wurde gearbeitet, da nur die Vorderseite bedruckt wurde und selbst diese enthält große Lücken. Das Heft ist eigentlich keines wie z.B. die SUC-Session. Es besteht lediglich aus einer zusammengehefteten Blattsammlung.
Also empfehlen möchte ich das Mag nicht unbedingt, die Aufmachung ist schlecht und der Inhalt reißt (von Martyn Sherwoods Seiten abgesehen) auch nicht zu Begeisterungsstürmen hin. Aber immerhin, es kostet nichts (nur Porto) und es kann ja noch verbessert werden. Wer noch kein anderes englisches Mag hat, kann ja mal ein Probeexemplar anfordern.
te

Jetzt schon:

Das SinTech - Weihnachtsangebot:

Nach endlos langen Verhandlungen mit der Firma Codemasters, ist uns ein ganz besonderes Softwarepaket in die Hände gefallen. Dieses Paket beinhaltet unter anderem den legendären CD-Game-Pack mit 30 Spielen auf CD (für jeden Spectrum geeignet, man braucht nur einen CD-Player). Wir haben also jetzt enorme Mengen der folgenden Titel auf Lager und vertrauen weiterhin auf euch, das dieser Bestand bald geräumt ist.

Die Titel:

CD-Game Pack	- 30 Titel wie z.B. BMX Simulator auf CD	12,00 DM
Smash 16	- 16 Spannende Action Games	7,00 DM
Dizzy Collection	- Die besten Dizzy-Abenteuer	7,00 DM
Cartoon Collection	- Unsere Comic Freunde in versch. Spielen	7,00 DM
Rock Star	- Manage eine Pop-Gruppe zum Erfolg	4,00 DM

Hinzu kommen noch die Portokosten in Höhe von 3,50 DM.

Also, macht es möglich, daß wir euch auch weiterhin solche Softwareangebote machen können.

Anzeigenaktion

Jetzt zum Jahresende wollen wir nocheinmal eine Sonderaktion starten. Wir hoffen alle Mitglieder ziehen mit. Die Sache ist ganz einfach. Die Zeitschrift "Sperrmüll" (im Süden bekannt, im Norden kann sie anders heißen) hat eine Telefonnummer eingerichtet, unter der jeder eine Kleinanzeige aufgeben kann, die dann in der Zeitung seiner Region kostenlos abgedruckt wird. Dies ist eine gute Chance für uns, die letzten Specci-User auch noch zu finden und vielleicht als Mitglieder zu gewinnen.

Also wählt folgende Nummer:

0180-3231325

und gebt unter Rubriknummer 8320 folgende Anzeige auf:

"Es gibt noch Clubs für die Sinclair Computer ZX 81, QL und Spectrum. Wer (kostenlos) die Adressen haben will, einfach anrufen: Tel....."

Spectrum-Usern gebt ihr natürlich die SUC Adresse.
Die anderen Adressen:

Sinclair QL User Club e.V.
Grüner Weg 25

53773 Hennef

ZX-Team
W. Mannertz
Lindenstr. 12
24223 Raisdorf

Wie wir überhaupt auf die Idee mit dieser Aktion gekommen sind? Nun, ein ZX-81 User hat eine Anzeige aufgegeben und daraufhin einige Anfragen zum Spectrum bekommen, die er an uns weitergeleitet hat. Da wir Sinclairs natürlich zusammenhalten, werden wir uns hoffentlich revanchieren können. Außerdem bietet sich natürlich für jeden die Chance, Kontakte in seiner Nähe zu finden.

Also Leute, macht mit. Kostet nur einen Anruf!

Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 71334 Waiblingen,
☎ 07151/22387

Demo's

Hallo Spectrumfreunde!

Manchmal kommt es anders als man denkt. Thomas hat mir vorgeschlagen, meine Demoliste komplett abzudrucken auch wenn ein Teil schon im September 92 zu lesen war.
Da ich relativ viele Demos habe, besteht auf bitten vom Thomas, weiterhin mein Demoservice. Das heißt, alle interessierten USER erhalten über mich Demos, welche hier im Heft aufgelistet werden. Alle Demos verschicke ich auf Opus-Disketten. Wer ein +D System benutzt, kann mittels einem speziellen Kopierprogramm die Opus-Disketten einlesen, sowie den gesamten Inhalt auf das +D-System übertragen. Nur noch die Laderoutinen im Basicteil müssen von Hand umgeschrieben werden. Die Opus ist mit der 'CLEAR-Grenze' viel sensibler als das +D. Sobald ein Demo auf dem Opus-System läuft, gibt es auf dem +D-System keine Schwierigkeiten. Wer das Konvertierprogramm (PD) noch nicht besitzt, der kamm es ebemfalls bei mir anfordern. Hierfür ist eine Kassette erforderlich.
Vermutlich hat jeder schon von Demos gehört, vielleicht kennt mancher das eine oder andere. Wer noch nichts davon gehört hat, hier eine kurze Vorstellung. Demos sind Prográmmchen bis Mega-Programme, die clevere Programmierer kreiren. Zu unterschiedlichen Themen nehmen sie Stellung. Je nach Geschick und Fähigkeit fallen die Ergebnisse unterschiedlich aus. Die Besten arbeiten mit unwahrscheinlich guten Routinen oder (und) Sounds dabei kitzeln sie das letze raus. Was vor ein paar Jahren keiner für möglich hielt, bringen sie zustande. Im überwiegenden Maße sind die Demos auf dem 48er Spectrum zugeschnitten. Jedoch wäre es von großem Vorteil, wenn am 48er Spectrum eine Soundbox angeschlossen ist. Alle Demos funktionieren auch ohne eine Soundbox, außer es sind reine Sound-Demos, hier bemerkt ein normaler 48er Anwender nichts. Auf einen Nenner gebracht, das letzte Tüpfelchen auf dem 'i' ist und bleibt der 3 Kanal-Sound. Die 128er Besitzer brauchen keine Extras, hier ist alles im Gerät eingebaut. In meinen Augen ist es für jeden Specci-Liebhaber eine Pflicht, Demos in der eigenen Programm-Sammlung zu habem.
Bei meiner ersten Vorstellung listete ich 57 Demos auf. Jetzt geht es bei der Nummer 58 weiter. Übrigens, die Reihenfolge entspricht keiner Wertung

Hier ein Hinweis zum Demo 'HS2'. Das Demo läßt sich bei der Opus nicht mit dem Quick-ROM einladen. Eigenartiger Weise hängt sich der Computer auf. Uniscroll ist ein absolutes muß für einen Demoschreiber. Fortsetzung folgt.

Manfred

DEMOLISTE

	NAME	KONFIGURATION	LAND	TONUBERTRAG.	SONSTIGES
1	TMG INTRO1	48er	D		
2	TMG INTRO2	48er	D		
3	TMG INTRO3	48er	D		
4	TMG INTRO4	48er	D		
5	TMG INTRO5	48er	D		
6	TMG INTRO6	48er	D	Sound 128	
7	TMG INTRO7	48er	D	Sound 128	
8	TMG INTRO8	48er	D	Sound 128	
9	ZB INTRO 1	48er	D		
10	ZB INTRO 2	48er	D	Sound 128	
11	View Demo	48er	NL	Sound 128	
12	BSC DEMO	48er	D		
13	NMI 1 Demo	48er	D		
14	NMI 2 Demo	48er	D	Sound 128	
15	NMI 3 Demo	48er	D	Sound 128	9 Nachladetl.
16	CD Demo	48er	D	Sound 128	
17	EEL Demo	48er	?	Sound 128	
18	Hexogen	48er	?	Sound 128	
19	Silly Demo	48er	NL	Sound 128	
20	Podperson	48er	NL	Sound 128	
21	Dynamite	48er	PL	Sound 128	
22	CS 2	48er	NL	Sound 128	
23	My Story	48er	?	Sound 128	
24	Mini	48er	PL	Sound 128	
25	Note	48er	?		
26	N Fire	48er	PL	Sound 128	
27	3D Show	48er	PL	Sound 128	
28	EL Loco	48er	NL	Sound 128	
29	Cir 3	48er	D	Sound 128	
30	Cir 4	48er	D	Sound 128	
31	Hypersonic	48er	PL	Sound 128	
32	Ghaza's	48er	GR	Sound 128	
33	PSB Demo	48er	PL	Sound 128	
34	Art 1	48er	PL	Sound 128	
35	Unreal	48er	PL	Sound 128	
36	Rotation	48er	PL	Sound 128	
37	Pro Sound	48er	CS	Sound 128	
38	Crazy	48er	D	Sound 128	
39	Madness	48er	D	Sound 128	
40	US Prev	48er	D	Sound 128	
41	Soporific	48er	D	Sound 128	
42	Sixth	48er	PL	Sound 128	
43	Talisman	48er	GB	Sound 128	
44	Rendez	48er	NL	Sound 128	
45	Redsec	48er	?	Sound 128	
46	Signal 3	48er	?	Sound 128	
47	Twin Demo	48er	CS	Sound 128	
48	TLD	48er	?	Sound 128	
49	Lyra 2	48er	PL	Sound 128	9 Nachladetl.
50	Nano Demo	48er	PL	Sound 128	4 Nachladetl.
51	Ternimador	48er	D	Sound 128	
52	Beruska	48er	PL	Sound 128	
53	Qui Demo	128er	NL	Sound 128	

NAME	KONFIGURATION	LAND	TONUBERTRAG.	SONSTIGES
54 Golden Song			Sound 128	reines Soundemo
55 Beastmusik			Sound 128	reines Soundemo
56 Sabbum			Sound 128	reines Soundemo
57 Gazzamus			Sound 128	reines Soundemo
58 Ternimador	48er	D	Sound 128	2 Nachladeteile
59 Grafix 1	48er	D	Sound 128	
60 Grafix 2	48er	D	Sound 128	
61 MQM	48er	CS	Sound 128	
62 G Demo	48er	CS	-	
63 Interlace	48er	CS	Sound 128	
64 Megavision	48er	GR	Sound 128	
65 Spectec 3	48er	A	Sound 128	
66 Overscan	48er	CS	Sound 128	
67 Wicked	48er	PL	Sound 128	
68 Virusmaker	48er	PL	Sound 128	
69 Saposoft	48er	CS	Sound 128	
70 Bright	48er	PL	Sound 128	
71 Musik Bank5	48er	PL	Sound 128	
72 Mad House	48er	D	Sound 128	4 Nachladeteile
73 Axel F.	48er	?	Sound 48/128	
74 Bicie	48er	?	Sound 48/128	
75 Shock	48er	PL	Sound 128	9 Nachladeteile
76 SMC	128er	PL	Sound 128	
77 Dow Joined	48er	GB	Sound 128	
78 Charivari	48er	PL	Sound 128	
79 Whats new	48er	?	Sound 128	
80 Logic 5	48er	PL	Sound 128	
81 Savage Sabe	48er	?	Sound 128	
82 Next 1	48er	?	Sound 128	
83 Next 2	48er	?	Sound 128	
84 Abyss	48er	PL	Sound 128	
85 Mix 2	48er	PL	Sound 128	
86 Simpleton	48er	PL	Sound 128	
87 Living Shit	48er	PL	Sound 128	
88 SS Dancing	48er	PL	Sound 128	
89 Vector	48er	PL	Sound 128	
90 Sky 4	48er	PL	Sound 128	
91 Mirage 1	48er	PL	Sound 128	
92 Ghazas	48er	GR	Sound 128	
93 Police	48er	?	Sound 128	
94 Diagram	48er	H	Sound 128	
95 Old House	48er	?	Sound 128	
96 Black+White	48er	PL	Sound 128	
97 Hardway	48er	PL	Sound 128	
98 Next Dux	48er	PL	Sound 128	
99 Lion	48er	?	Sound 128	
100 Microscreen	128er	?	Sound 128	
101 Chrush	48er	PL	Sound 128	
102 Circles	48er	PL	Sound 128	
103 MDA	128er	CS	Sound 128	
104 Cir 1	48er	D	Sound 128	
105 Cir 2	48er	D	Sound 128	
106 500 DNI	48er	PL	Sound 128	
107 DIG	48er	PL	Sound 128	
108 Fever	48er	PL	Sound 128	
109 FX Sound 4	48er	CS	Sound 128	

Diese Seite ist unvollständig, da sie offenbar beim Scannen verrutscht ist. Da mir kein Original zur Verfügung steht, kann ich diesen Fehler nicht korrigieren. (jg)

DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S

NAME	KONFIGURATION	LAND	TONUBERTRAG.	SONSTIGES
110 Run Demo	128er	D	Sound 128	
111 Musikmasch.	48er	D	Sound 128	
112 Space	48er	GB	Sound 128	
113 Bart 1	48er	PL	Sound 128	
114 Spectec 2	48er	A	Sound 128	
115 HS2	128er	PL	Sound 128	
116 Uniscll 2.0	48er	D		Utility

DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S

DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S

Alchnews 13

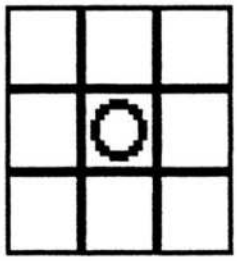
Und wieder gibt es was über Alchnews zu berichten. Die neueste Ausgabe (13) hat mich nämlich so fasziniert. Erstmal ist die

Jetzt, wo die Abende wieder länger werden, wir mehr Zeit vor unserem Spectrum verbringen, ist es an der Zeit, einen neuen Programmierwettbewerb zu starten. Ich habe diesen Artikel an Wolfgang vom SPC und an Thomas vom SUC geschickt, so daß sich wirklich alle Spectrumbesitzer beteiligen können. Ob es Preise zu gewinnen gibt, hängt von Wolfgang+Thomas ab, ich denke, sie werden hier etwas dazu schreiben. (nach dem Listing, te)

Worum geht es im Wettbewerb? Wer von Euch in letzter Zeit Duplo oder Hanuta gegessen hat, kennt das Spiel vielleicht schon. Diesen Schokoriegeln liegen seit ein paar Wochen kleine Spiele bei, welche zu zweit mit Stift und Papier gespielt werden können. Eines hat mir besonders gefallen: Sprint!

Eure Aufgabe ist es, den Spectrum zu einem ernsthaften Gegner zu machen. Unten ist ein BASIC-Listing abgedruckt, welches das Spiel auf dem Spectrum implementiert. Die graphische Ausgabe, die menschliche Zugeingabe und die Überprüfung auf einen Sieg ist schon vorhanden, auch habe ich eine Computer-"Strategie"programmiert. In meiner Version wählt der Computer jedoch nur zufällig ein Feld aus und testet, ob er einen Stein daraufsetzen darf. Ist dies der Fall, setzt er den Stein, ansonsten bestimmt er zufällig ein neues Feld. Eure Aufgabe ist es, eine Computerstrategie zu programmieren (in den Zeilen 1000-4998), welche dann gegen alle anderen eingesandten Strategien spielt. Die Strategie (bzw. das Programm) welche zum Schluß am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Natürlich lasse ich jedes Programm mehrmals gegen ein anderes Programm spielen und beide Programme dürfen gleich oft beginnen.

Wie geht Sprint überhaupt? Das Spiel ist ganz einfach und hat eigentlich nur eine Regel. Abwechselnd markieren die Spieler ein freies Feld auf dem Spielplan, wobei kein Feld markiert werden darf, welches sich in direkter Nachbarschaft zu einem vom Gegner markierten Feld befindet (siehe Skizze).



Wenn der Computer den Stein in das Feld in der Mitte gesetzt hat, können Sie die acht darum liegenden Felder nicht mehr besetzen.

Wenn ein Spieler kein Feld mehr markieren kann, markiert der andere Spieler noch alle Felder, die er markieren darf (dies geschieht in meinem Programm automatisch in den Zeilen 205-265). Dann werden die markierten Felder jedes Spielers gezählt. Gewonnen hat der Spieler mit mehr markierten Feldern.

```
   1 REM sprint
   2 REM 10/94 by Helge Keller
   5 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : PRINT AT 10,4;"SPRINT - bitte
warten..."
  10 GO SUB 9000: GO SUB 9200
  15 BORDER pa: PAPER pa: INK 9: CLS
  20 GO SUB 9300: REM Spielfeld
  25 BEEP .05,30: INPUT "Mit welchem Stein wollen Sie    spielen (X
/O)? "; LINE e$: IF e$(1)<>"X" AND e$(1)<>"O" THEN GO TO 25
  26 IF e$(1)="O" THEN LET m=3-m: LET c=3-c
  30 BEEP .05,40: INPUT "Wer darf beginnen (M/C) ? "; LINE e$: IF e
$(1)<>"M" AND e$(1)<>"C" THEN GO TO 30
  40 IF e$(1)="C" THEN GO TO 110
  99 REM Hauptschleife
 100 GO SUB 9400: REM Mensch
 105 LET w=m: GO SUB 9500: IF ch THEN GO TO 200: REM Check
 110 PRINT #0;AT 0,7;"*** Ich denke ***": GO SUB 1000: REM Computer
 120 BEEP .05,20: INPUT "": FLASH 1: GO SUB 9350: PAUSE 50: FLASH 0
: GO SUB 9350: REM Stein zeichnen
 125 LET w=c: GO SUB 9500: IF NOT ch THEN GO TO 100: REM Check
 199 REM Spielende
 200 PRINT AT 21,11;"Spielende"
 205 FOR w=w1 TO w2
 210 LET fm=0: LET fc=0
 220 FOR r=2 TO 9: FOR s=2 TO 9
 230 IF a(r,s) THEN GO TO 250
 240 FOR i=r-1 TO r+1: FOR j=s-1 TO s+1: IF a(i,j)<>w THEN NEXT j:
NEXT i: LET a(r,s)=3-w: GO SUB 9350
 250 IF a(r,s)=m THEN LET fm=fm+1
 252 IF a(r,s)=c THEN LET fc=fc+1
 260 NEXT s: NEXT r
 265 NEXT w
 270 PRINT AT 21,9;"Stand  ";fm;" : ";fc,
 998 STOP
 999 REM Computerzug
1000 LET r=INT (RND*8)+2: LET s=INT (RND*8)+2
1010 IF a(r,s) THEN GO TO 1000
1020 FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1: IF a(g,h)=m THEN GO TO 100
0
1030 NEXT h: NEXT g
1035 REM Computerfelder werden  mit c markiert
1040 LET a(r,s)=c
1050 RETURN
1060 REM Der Computerzug soll inden Zeilen 1000-4998 bestimmt   wer
den. Dabei muss ueberprueft  werden, ob der Zug zulaessig istund da
s Array a() entsprechend  (wie in Zeile 1040) veraendert  werden. D
ie Variablen r und s   muessen die entsprechende Zeile und Spalte e
nthalten
5000 REM Zeilen 5000-8999 bitte nicht benutzen !!
8999 STOP
9000 REM Udg-Definition
9010 RESTORE 9100: FOR g=USR "a" TO USR "l"+7: READ a: POKE g,a: NE
XT g
9090 RETURN
9100 DATA 255,128,a,a,a,a,a,a,255,1,a,a,a,a,a,a,128,a,a,a,a,a,a,255
,1,a,a,a,a,a,a,255
9110 DATA a,128,131,143,156,152,176,a,255,1,193,241,57,25,13,a,176,
a,152,156,143,131,128,255,13,a,25,57,241,193,1,255
9120 DATA 255,128,176,184,156,142,135,131,255,1,13,29,57,113,225,19
3,131,135,142,156,184,176,128,255,193,225,113,57,29,13,1,255
9200 REM Spielvorbereitung
9210 DIM a(10,10): FOR g=1 TO 10: LET a(g,1)=3: LET a(g,10)=3: LET
a(1,g)=3: LET a(10,g)=3: NEXT g
9211 REM Felder im Array a(),   welche nicht zum Spielfeld ge-  hoe
ren, werden mit 3 markiert
9220 FOR g=2 TO 9: LET a(g,2)=3: LET a(g,9)=3: LET a(2,g)=3: LET a(
9,g)=3: NEXT g
```

```
9221 REM Leere Felder werden mit0 markiert
9230 LET a(2,3)=0: LET a(3,9)=0: LET a(8,2)=0: LET a(9,8)=0
9231 REM Felder, welche vom     Computer besetzt werden, werden mit
 c markiert, die des Menschenmit m
9235 LET m=1: LET c=2
9239 REM pm=PAPER-Farbe Mensch  pc=Computer, pf=Leeres Feld,     pa=
Farbe sonst
9240 LET pm=4: LET pc=2: LET pf=6: LET pa=0
9250 DIM f$(4,2,6): RESTORE 9260: FOR g=1 TO 4: READ f$(g,1),f$(g,2
): NEXT g
9260 DATA CHR$ 17+CHR$ pf+"??"+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 17+CHR$ pf+"??"
+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 17+CHR$ pm+"??"+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 17+CHR$
pm+"??"+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 17+CHR$ pc+"??"+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 1
7+CHR$ pc+"??"+CHR$ 17+CHR$ pa,CHR$ 17+CHR$ pa+"  "+CHR$ 17+CHR$ pa
,CHR$ 17+CHR$ pa+"  "+CHR$ 17+CHR$ pa
9261 REM In der Zeile 9260 sind in den "-Zeichen folgende UDGs  ver
wendet: AB,CD,IJ,KL,EF,GH. Inden letzten beiden "" sind Leer-zeiche
n
9270 DIM e$(2): POKE 23658,8
9271 REM Die Zeilen 9271-9289   koennen Variablendefinitionen   ent
halten, welche der Computer  zum Zugbestimmen braucht
9290 RETURN
9300 REM Spielfelddarstellung
9305 CLS : PRINT #0;AT 0,3;"*** Spielfeld zeichnen ***"
9310 FOR g=2 TO 9: PRINT AT g+g-1,2;CHR$ (g+63);AT 1,g+g;g-1: FOR h
=2 TO 9
9320 PRINT AT g+g-1,h+h;f$(a(g,h)+1,1);AT g+g,h+h;f$(a(g,h)+1,2)
9330 NEXT h: NEXT g
9340 INPUT "": RETURN
9350 REM Einzelnen Stein
9360 PRINT AT r+r-1,s+s;f$(a(r,s)+1,1);AT r+r,s+s;f$(a(r,s)+1,2)
9370 RETURN
9400 REM Mensch-Zug
9410 POKE 23617,223: BEEP .05,30: INPUT "Ihr Zug? (z.B. B5) "; LINE
 e$
9420 IF e$(1)<"A" OR e$(1)>"H" THEN GO TO 9410
9430 IF e$(2)<"1" OR e$(2)>"8" THEN GO TO 9410
9440 LET r=CODE e$(1)-63: LET s=VAL e$(2)+1
9450 IF a(r,s) THEN GO TO 9410
9460 FOR g=r-1 TO r+1: FOR h=s-1 TO s+1: IF a(g,h)=c THEN GO TO 941
0
9470 NEXT h: NEXT g
9471 REM Mensch-Felder werden   mit m markiert
9480 LET a(r,s)=m: GO SUB 9350
9490 RETURN
9500 REM Check:Setzen moeglich?
9505 PRINT #0;AT 0,0;"*** Check auf setzbares Feld ***"
9510 FOR g=2 TO 9: FOR h=2 TO 9
9520 IF a(g,h) THEN GO TO 9580
9530 FOR i=g-1 TO g+1: FOR j=h-1 TO h+1: IF a(i,j)<>w THEN NEXT j:
NEXT i: LET ch=0: GO TO 9590
9580 NEXT h: NEXT g: LET ch=1
9585 LET w1=3-w: LET w2=3-w
9590 INPUT "": RETURN
```

Noch ein paar Worte zur Programmierung: Das Spielfeld ist im Array a() abgelegt, wobei Mensch-Felder mit m und Computer-Felder mit c markiert sind. Leere Felder haben eine 0, Felder, die nicht zum Spielplan gehören, eine 3 (siehe auch ab Zeile 9200). Euer Programm darf die Zeilen 1000-4998 für die Zugbestimmung und die Zeilen 9271-9289 für Variableninitialisierung benutzen. Folgende Variablen dürfen nicht benutzt werden:

m, c, w, w1, w2, e$, f$

Folgende Variablen benutzt das Programm zum Zeichnen und Feld-testen während des Spiels. Sie können aber trotzdem innerhalb des Computerzugs verwendet werden, allerdings werden ihre Werte nach dem Computerzug verändert:

g, h, i, j, ch

Der Computerzug muß sein Feld im Array a() mit dem Wert der Variable c markieren (siehe Zeile 1040) sowie den Variablen rund s die Zeilen- bzw. Spaltennummer des gesetzten Steins übergeben, bevor ein RETURN erfolgt. Es wird kein Check vom restlichen Programm durchgeführt, ob der Computerzug zulässig war, aber ich werde mir natürlich die Programme anschauen und jedes Programm, welches unerlaubte Züge ermöglicht, darf nicht am Wettbewerb teilnehmen.

Es sind nur reine BASIC-Programme erlaubt (damit diejenigen, welche kein MC können, dieselben Chancen haben) und die Bedenkzeit des Computers sollte unter 30 Sekunden liegen.
Spielen zwei Strategieen gleich gut, gewinnt die schnellere. Es sind keine Befehle erlaubt, welche nur mit der OPUS oder den +D funktionieren (also alles in reinem SINCLAIR-BASIC !!).
Einsenden könnt Ihr Euer Programm (bitte nur die Zeilen 1000-4998 und 9271-9289) auf Cassette, OPUS-Disk oder +D-Disk. Wenn das Programm auf eine Seite paßt (60 Zeilen), tippe ich es notfalls auch ab (lieber ist mir aber eine Cassette oder Disc).

Einsendeschluß ist der 2.Januar 1995, so daß Ihr fast zwei Monate Zeit habt, und daher eigentlich jeder teilnehmen kann. Im Februarinfo werde ich dann die Ergebnisse und natürlich die besten Programme veröffentlichen. Bitte schickt Eure Programme direkt an mich:

Helge Keller, Hermann-Löns-Weg 51, D-76307 Karlsbad

Wer seine Diskette oder Cassette zurück haben will, legt bitte Rückporto bei. Falls noch jemand Fragen hat, ruft mich doch an:
Tel.: 07202/6076

Ansonsten kann ich Euch nur noch viel Spaß und Programmiereifer wünschen und mir möglichst viele Teilnehmer !

Vielen Dank, Helge, für die Mühe die Du Dir mit diesem Wettbewerb gemacht hast. Wir wissen das zu schätzen. Ein Programmierwettbewerb ist immer gut. Da es diesmal über den Club hinaus geht, wollen wir natürlich besonderen Anreiz schaffen, damit eines unserer Mitglieder den Wettbewerb gewinnt (das ist keine Feindschaft, sondern ganz natürlich). Daher bekommt der Gewinner:

1 Soundinterface SDA 4

welches es ermöglicht, Töne in nie zuvor dagewesener Qualität auf dem Spectrum abzuspielen.
Jetzt aber ran an die Tasten und möge der Beste gewinnnen.

te

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
83064 Großholzhausen

****
* DOUBLE 'H' SOFTWARE *
****

Harald R. Lack
Heidenauer Str. 5
83064 Raubling

Hallo liebe Adventurefreunde!!

Heute widmen wir uns einem Programm, das von Thomas Brammen bereits 1985 geschrieben wurde, nämlich dem Adventure "Der Stab des Druiden". Es ist vollständig in BASIC programmiert ist aber trotzdem noch recht flott in der Abarbeitung des Parsers. Außerdem gibt es einige Graphiken die direkt auf dem Bildschirm gezeichnet werden und somit nicht sehr speicherintensiv sind. Soviel dazu, kommen wir nun aber zu den Lösungstips und der Geschichte, die sich hinter dem Programm verbirgt. Sie ist ganz einfach und kurz erzählt:

Ein Druide hat vor langer Zeit im Berg des Vergessens seinen Zauberstab zurückgelassen und beauftragt uns nun, das teure Stück wieder zu beschaffen. Damit wissen wir, was zu tun ist. Die Locations, wie sie im beiliegenden Plan zu sehen sind, wollen wir jetzt kurz vorstellen:

01) IN DER HÜTTE / GELDSACK
02) AUF DEM MARKTPLATZ / BROT
03) AN DER STADTMAUER BEIM NÖRDLICHEN STADTTOR
04) IN DER NÖRDLICHEN EINÖDE
05) IM LAND DER KALTEN WINDE
06) AN DER FLUSSFURT DES FLUSSES SÜDLAUF / HUNGRIGER FUHRMANN
07) AM WESTLICHEN UFER DES SÜDLAUFS
08) IM ÖSTLICHEN DACHSWALD
09) BEI DEN DRUIDENSTEINEN / HINKELSTEINE, WASSERFLASCHE
10) NORDENDE DES DACHSWALDES / TROLL GEFAHR!!!
11) AN DER STADTMAUER BEIM ÖSTLICHEN STADTTOR
12) IM TIEFEN DACHSWALD
13) AM SÜDRAND DES DACHSWALDES / QUELLE
14) IM SCHLANGENWALD / BLAUER SEE, BOOT
15) AM SÜDLICHEN UFER DES BLAUEN SEES
16) AM WESTLICHEN UFER DES BLAUEN SEES
17) IN DER VERZAUBERTEN LICHTUNG / FEE, GEFANGENNAHME => MAN KOMMT IN DEN KELLER EINER WALDHÜTTE
18) IN EINER HÜTTE / MAGISCHES SCHWERT
19) BEI EINER SELTSAMEN HÜTTE / HOLZTÜR
20) AN DER STADTMAUER BEIM SÜDLICHEN STADTTOR
21) AUF DER STRASSE DER UMKEHR
22) AM SÜDENDE DER STRASSE DER UMKEHR
23) IM VERLORENEN LAND
24) WACHTURM AN DER GRENZE ZUM NACHTLAND / ROTE TÜR
25) UNTEN IM TURM
26) IM SUMPF
27) AM ÖSTLICHEN UFER DES SÜDLAUFS
28) AM PASS ÜBER DIE SCHNEEBERGE DES NORDLANDES
29) AUF EINEM ENGEN GEBIRGSPFAD IM HOCHLAND
30) AUF EINEM VERZAUBERTEN PFAD
31) IM NÖRDLICHEN REGENLAND
32) IM SÜDEN DES REGENLANDES

33) IN EINER SCHLUCHT
34) AM OSTUFER DES BLAUEN SEES
35) AM ANFANG DER GROSSEN WÜSTE
36) AM BERG DES VERGESSENS / STEINERNES TOR
37) AM ÖSTLICHEN UFER DES GROSSEN FLUSSES
38) AN DER BRÜCKE ÜBER DEN FLUSS / WÄCHTER
39) BEIM SPRECHENDEN BAUM
40) IN DER GROSSEN HÖHLE
41) IN EINER DUNKLEN ECKE / SCHMALE GROTTE, LAMPE
42) IN EINEM DUNKLEN GANG
43) AM ENDE DES DUNKLEN GANGES
44) IN EINER SPALTE => TOT!!!
45) IM HÖHLENBACH => TOT!!!
46) IM INNEREN DES BERGES / TÜR
47) AUF EINEM VERZAUBERTEN PFAD
48) IN DER MITTE DER WÜSTE
49) IN EINEM LANGEN GANG
50) IN EINER GOLDENEN HALLE / BERGKÖNIG, ZAUBERSTAB
51) IM DUNKLEN KELLER DER WALDHÜTTE
52) IN DER HÖHLE / EREMIT
53) AUF EINER WENDELTREPPE IM TURM
54) AUF DER SPITZE DES TURMES / LANDKARTE

Kommen wir nun zur schrittweisen Lösung, wobei einige Zufallselemente einen konkreten Lösungsweg bzw. -vorschlag unmöglich machen.

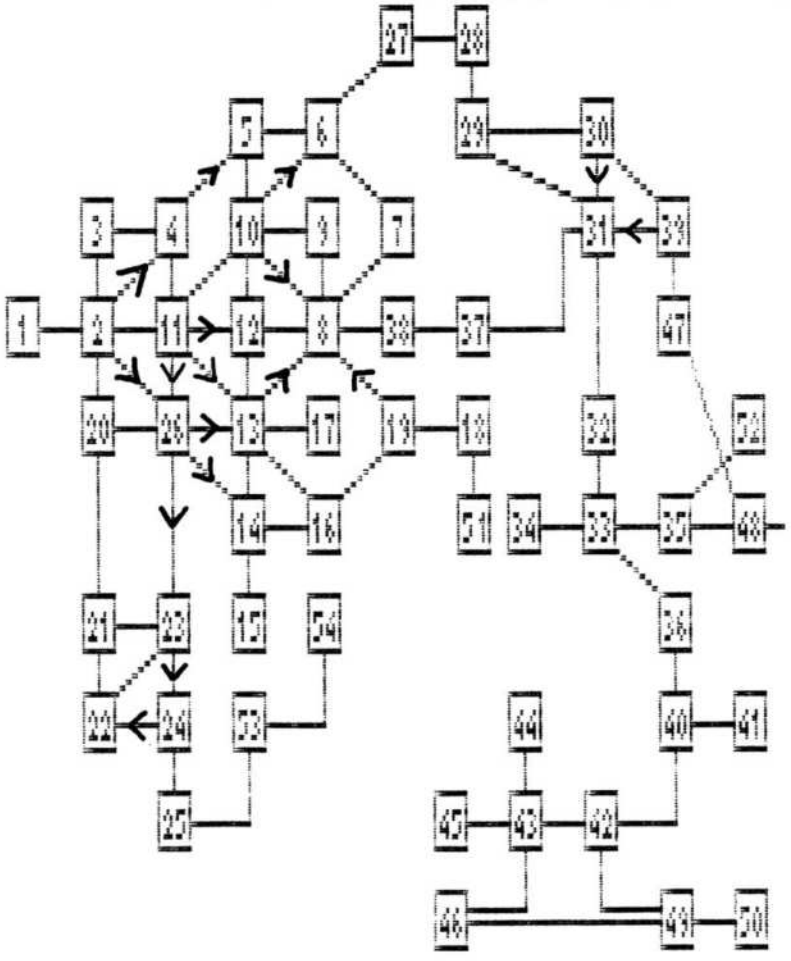
Wir sitzen also in unserer Hütte und nehmen den Geldsack an uns. Jetzt hält uns nichts mehr und wir schlagen den einzig möglichen Weg nach Osten ein und gelangen auf den Marktplatz. Da hier Brot verkauft wird und wir nicht wissen ob wir es einmal brauchen werden kaufen wir welches. Weiter geht es Richtung Osten und wir erreichen das östliche Stadttor. Ab hier wird die Sache jetzt gefährlich. Noch ein Schritt weiter nach Osten und wir stehen mitten im tiefen Dachswald. Hier treffen wir bestimmt sogleich auf ein grunzendes Wildschwein. Wenn wir Pech haben rammt es uns mit seinen starken Hauern nieder und zerstampft uns. So schnell kann es gehen. Aber zum Glück sind wir ja noch nicht weit und können leicht nochmal von Vorne anfangen. Mit etwas mehr Glück verfolgt es uns aber auch nur laut grunzend. Da wir als Nächstes die Wasserflasche brauchen, die sich in Location 9 (bei den Druidensteinen) befindet gehen wir weiter nach Osten und kommen in den östlichen Dachswald. Hier treffen wir mit großer Wahrscheinleichkeit auf den Wolf der hoffentlich das ankommende Wildschwein reißt und uns dafür in Ruhe läßt. Wenn wir Pech haben killt er uns ohne mit der Wimper zu zucken. Wenn das der Fall ist fangen wir halt wieder von Vorne an. Ansonsten geht es ab nach Norden zu den Druidensteinen und sofort eignen wir uns die dort liegende Wasserflasche an. Um einen möglichst sicheren Weg zu der Quelle in Location 13 (am Südrand des Dachswaldes) einzuschlagen gehen wir weiter nach Westen und kommen zum Nordende des Dachswaldes. Dort treibt sich sehr oft ein Troll rum der uns von Zeit zu Zeit aus dem Verkehr zieht. Andererseits ist der Weg hier wesentlich sicherer als sich wieder mit dem Wolf anzulegen.

Weiter geht es in Richtung Stadtmauer (Location 11) und von dort in südöstlicher Richtung zur Quelle im Dachswald. Wir füllen die Flasche (nimm Wasser) und vermeiden es auf unserem weiteren Weg mit der Fee auf der verzauberten Lichtung in Kontakt zu kommen. Deshalb schlagen wir den Weg in Richtung Südosten ein und kommen an das westliche Ufer des blauen Sees. Jetzt weiter Richtung Nordosten und wir stehen vor einer seltsamen Hütte im Wald. Nachdem wir hier so offensichtlich auf eine Holztür hingewiesen werden, öffnen wir diese und können nun nach Osten in die Hütte hinein. Es stellt sich heraus, daß das ein weiser Entschluß war, denn hier finden wir ein magisches Schwert. Sowas kann man immer brauchen und wird sogleich mitgenommen. Jetzt wieder zurück zum Westufer des blauen Sees und von dort aus nach Westen in den Schlangenwald. Dort finden wir ein Boot das wir mitnehmen. Wir holen es deshalb erst jetzt, da es sehr schwer ist und uns sonst in kürzester Zeit die Kräfte verlassen würden. Ab mit dem Boot ans Ostufer und Abfahrt (fahr Boot). Bei unserer Überfahrt haben wir allerdings etwas mit nautischen Problemen zu kämpfen und letztendlich zeigt sich, daß wir mit der Seefahrt nichts am Hut haben. Das Boot zerschellt, aber wir werden von einem Adler gerettet und sicher ans andere Ufer gebracht. Mit viel Glück sitzen wir also jetzt in Location 34 (am Ostufer des blauen Sees) und machen uns von hier auf den einzig möglichen Weg nach Osten. Wir kommen in eine Schlucht (Location 33) die wir in nördlicher Richtung verlassen. Über den Süden des Regenlandes kommen wir in das nördliche Regenland (Location 31) und von hier aus in nordwestlicher Richtung auf einen Gebirgspfad im Hochland (Location 29). Wir benutzen den verzauberten Pfad (Location 30) und gelangen zu einem sprechenden Baum (Location 39). Dieser nennt uns ein Zauberwort - es heißt BERST - das wir uns merken sollten. Wir gehen nach Westen und kommen wieder ins nördliche Regenland. Weiter geht es in Richtung Süden bis zu der uns bereits bekannten Schlucht wo wir jetzt in Richtung Osten gehen und an den Anfang der großen Wüste kommen. Hier sollten wir nicht lange verweilen, da uns sogleich der Durst quält. Zwar haben wir Wasser dabei, aber wir werden es gleich brauchen. Wir gehen in Richtung Nordosten und kommen in eine Höhle in der ein durstiger Eremit sitzt. Wir geben ihm Wasser (Sprich "Trink Wasser") und er gibt uns als Belohnung einen goldenen Schlüssel. Wir machen uns sofort auf den Rückweg zur Schlucht und gehen von hier aus in südöstlicher Richtung weiter. Wir gelangen zum Berg des Vergessens. Dort versperrt uns ein steinernes Tor des Weiterkommen. Durch Eingabe des Wortes BERST öffnet sich das Tor und wir können weiter in Richtung Süden. Hier gelangen wir in die große Höhle (Location 40). Im Osten gibt es eine dunkle Ecke mit einer schmalen Grotte. Da müssen wir natürlich sofort hin um diese zu untersuchen. Wir finden eine Lampe die wir sogleich brauchen werden. Zurück in die große Höhle und dann nach unten. Wir sind in einem dunklen Gang (Location 42) und gehen in Richtung Westen bis wir das Ende des dunklen Ganges erreichen (Location 43). Von hier aus sollten wir auf keinen Fall nach Westen oder Norden gehen, denn das Ende ist Nahe. Also gehen wir lieber nach unten und sind im Inneren des Berges. Da wir die Lampe

dabeihaben sehen wir eine Tür im Osten, die wir sonst nicht sehen würden. Durch den Schlüssel des Eremiten können wir die Tür öffen und nach Osten weitergehen. Wir sind jetzt in einem langen Gang wo es nach Oben und nach Osten weitergeht. Wir schlagen den östlichen Weg ein und kommen in die goldene Halle des Bergkönigs. Dieser erwartet uns bereits. Wir geben ihm sein Schwert und bekommen dafür den Zauberstab. Jetzt heißt es nur noch heil nach Hause zu gelangen. Wir gehen also zurück bis zur Location 31 (im nördlichen Regenland) und von hier aus in Richtung Westen. Über das östliche Ufer des großen Flusses (Location 37) kommen wir auf einer Brücke über den Fluss, an der ein Wächter steht und Geld sehen will. Wir zahlen also Zoll und dürfen rüber. So stehen wir wieder im östlichen Dachswald und hoffen daß wir unbeschadet bis zu unserer Hütte gelangen wo bereits der Druide auf uns wartet. Wir geben ihm seinen Zauberstab und haben das Adventure gelöst.

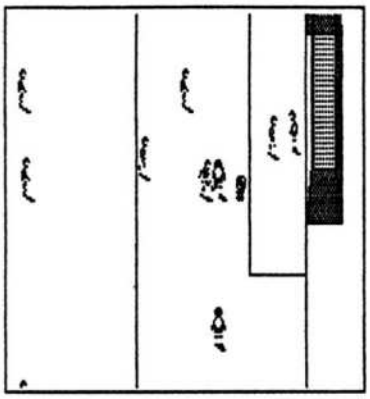
Nun noch ein paar Anmerkungen allgemeiner Art. Falls wir auf den Troll treffen kann es sein, daß uns dieser anfällt und tötet. Als vorteilhaft hat es sich erwiesen, immer Brot dabei zu haben, da sich der Troll oft auch mit dem Brot zufrieden gibt. Ein weiterer Weg um ins Regenland zu kommen führt auch über die Locations 6, 27 und 28. Der hungrige Fuhrmann in Location 6 läßt sich mit Brot zu einer Überfahrt bewegen, doch fehlt es einem dann eventuell auf dem Rückweg, der immer über die Brücke führt und deshalb meist am Troll vorbei geht.

Soviel zu diesem Adventure. Bis bald hier im Info.....

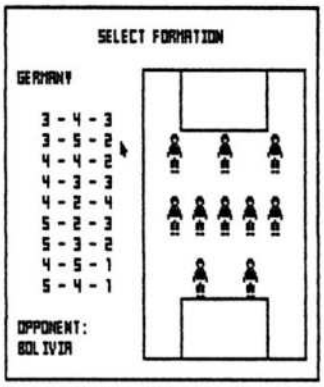


Prorammtests

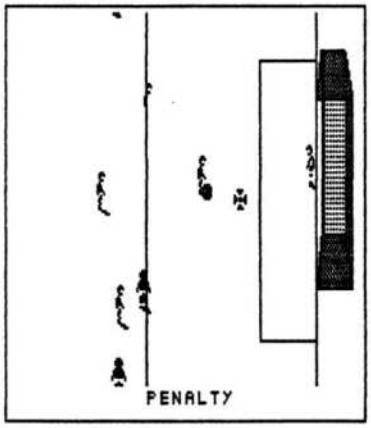
Name : It's a goal
Hersteller : Brendan O'Brien, 22 Garron Crescent
Larne, Co. Antrim, N.Ireland,
BT40 2AT, Great Britain
System : 48k + 128k Versionen
Preis : 5,50 Pfund oder 18,00 DM vom Club
Bezugsadresse : siehe Hersteller oder Club
Erscheinungsdatum: 1994



Die Serie von Fußballspielen für den Specci reißt nicht ab. Diesmal ist es keine Simulation sondern es geht wieder richtig zur Sache. It's a goal ist nämlich das einzige Spectrum-Fußballspiel zur WM in den USA.
Zum Lieferumfang gehören eine +D Disc (oder Kassette, Datenträger bei Bestellung angeben) sowie eine 2-seitige Anleitung. Aber starten wir das Programm. Nach der üblichen Auswahl für die Steuerung, Farben, Mannschaft und Level geht's auch schon los. Man kann zwischen einem Trainingspiel oder dem WM-Modus wählen. Im WM-Modus sind die Gruppen genauso wie in den USA. Dann kommt die Auswahl der Formation. Insgesamt stehen 9 Stück von offensiv bis defensiv zur Verfügung. Dann kann's losgehen.



Unter ohrenbetäubendem Beifall der Zuschauer betreten die Spieler das Spielfeld. Dann mal losgedribbelt. Das ist gar nicht so einfach. Ganz wie in Wirklichkeit hat man nur einen kurzen Moment volle Ballkontrolle, dann legt der Spieler sich den Ball automatisch etwas vor. Auch das Schießen ist nicht einfach. Durch kurzes, mittleres oder langes Drücken des Feuerknopfs entscheidet man sich zwischen Pass, Schuß oder Befreiungsschlag. Der Pass wird einfach zum nächststehenden Spieler ausgeführt. Der Schuß und der Befreiungsschlag gehen in Laufrichtung. Man kann aber dem Ball etwas Efee gegen, so das er die Richtung ändert.



Grafisch ist es kein Meisterstück. Die Männchen sind klein und einfarbig. Bei der 48k Version sind sie komischerweise besser zu unterscheiden. Dafür hat die 128k Version Elfmeter und Freistöße eingebaut. Der Sound beschränkt sich auf Zuschauerbeifall und Schiedsrichterpfiffe. Zum Lieferumfang gehören noch zwei Editierprogramme um zum einen andere Teams eingeben und zum anderen die Gruppen ändern zu können. Insgesamt eine gute Produktion. Wer viel übt lernt schnell, mit den Schwierigkeiten des Dribblings und des Schießens umzugehen. Dann macht das Spiel richtig Spaß. Es kommt zwar meiner Meinung nicht an Emlyn Hughes International Soccer oder Match Day 2 ran, aber wer Fußballspiele mag und die Herstellung neuer Spectrum-Software unterstützen will, der sollte sich das Teil unbedingt holen.
te

Kleinanzeigen

Ich habe günstig größere Mengen von Computerchips erstanden (Ram, Schnittstellen, CPU's, DMA, TTL, Treiber), darunter auch nicht mehr erhältliche Steinzeit-Bausteine, die man für ältere Bastelanleitungen aber braucht. Da ich diese im Leben nicht selbst verbrauchen kann, würde ich welche billig abgeben (50 Pfennig bis 2 DM). Zu den meisten kann ich auf Wunsch auch Datenblätter kopieren. Interessenten erhalten eine Liste bei Hans-Christof Tuchen, Lotzestr. 10, 1205 Berlin.

Verkaufe 2 x Interface 1 (defekt) 3,50 DM und 1 x Interface 1 (ok) 18,00 DM. Außerdem das Programm Make a Chip für 5 DM. Jeweils zuzüglich Porto. Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg

Suche dringend: Den 48-poligen Schaltkreis 40056 (Amstrad) = die ULA des 128k. Außerdem gesucht das Buch "Der Weg zur Spectrum-Meisterschaft" v. M.James, Your Sinclair Hefte von vor Dezember 90 und nach März 92 (auch leihweise zum kopieren), Die Anleitung zu Laser-Basic, Schaltbild des 128k. Für Historiker biete ich den BASIC-Lehrgang (6 Kassetten) von VEB Deutsche Schallplatten für 20,00 DM an (unbenutzt).
Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Verkaufe:
Army Moves Action Spiel 3 DM
Horizons Einführungscassette für den 48 K Spectrum 2 DM
Chase HQ 2 (128k) Auto Action von Ocean 1990 8 DM
Colony: Einen Planeten bepflanzen und gegen Feinde verteidigen 5 DM
Ant Attack Echter Spectrum Klassiker in 3-D 5 DM
Scramble (16 K) Spielautomatenklassiker 2 DM
The Living Daylights: James Bond Action, läuft auch auf +2a 8 DM
Game Over (48k und 128k Version) Science Fiction Action 8 DM
Desert Rats (48 und 128 K Version), CCS 1985, Umfangreiches Militärstrategiespiel, Afrika / 2. Weltrieg 12 DM
Disczeitung Outlet für Plus D / Disciple 3 1/2" mit Programmen, Tips und so weiter. Ausgaben 12.91, 1.92, 2.92 für je 2 DM. Alle drei Disc für 5 DM.

Hardware ZX Spectrum
48 K mit Gummitastatur. Sehr gut erhalten, jedoch nimmt er manchmal einige Tasten nicht an. Mit Netzteil.
Preis VHS, da ich den genauen Fehler nicht kenne.
Joystickinterface mit zwei Anschlüssen. 20 DM.

Bücher
PASCAL auf dem Spectrum von Sybex. Gute Kopie, gebunden wie ein Buch. 3 DM
PASCAL für die Anwendung in der Wirtschaft. DDR Buch von 1988. 191 Seiten mit vielen Programm-Beispielen. 4 DM. Floppy VC 1541 (Commodore) Pflegen und Reparieren.
Data Becker, 5 DM.

Ich suche folgendes:
Software für den Spectrum: Risc (Risiko), Colonial Conquest, Stratego, Vulcan (CCS), Nato Assault sowie alle Art von Strategie- und Simulationsspielen. Auch PD.
Druckerhandbuch für den EPSON LQ 550. Oder wer leiht es mir zum kopieren ?
Das Brettspiel Axis and Allies von MB.

Alle Programme und Bücher im Tausch oder Verkauf bzw. Kauf.
Softwaretausch jedoch nur gegen Originale.
!!! Bei Bestellungen unter 20 DM bitte 5 DM für Porto !!!
!!! Ab 20 DM portofrei !!!
Guido Schell, Auf dem Stocke 37, 32584 Löhne, Bankverbindung: Kreissparkasse Herford, BLZ 494 501 20, Konto 122 156 81 63